

Alle Geheimgänge gefunden

Harry Potter

Mit unserer Lösung bringen Sie Harry sicher zum Ende seines spannenden Abenteuers.

Magisch geht es zu in Electronic Arts brandneuem Action-Adventure Harry Potter. Damit Sie sich in Hogwarts zurechtfinden, haben wir für Sie den bebrillten Zauberschüler bis zum Sieg über Voldemort geleitet.

Haupteingang von Hogwarts

So lernt Harry
KLETTERN

TIPP 1: Harry marschiert die Treppe hoch und folgt seinem Kumpel Ron zu dessen Brüdern. Er erklettert das Buchregal, sammelt die Bohnen ein und springt im nächsten Raum über die Regale zum Vorsprung rechts. Von dort geht es über weitere Regale in den Nebenraum.

25 BOHNEN
einsammeln

TIPP 2: Nachdem unser Jungmagier insgesamt 25 Bohnen eingesammelt hat, hopst er zum Schokofrosch. Von da gelangt er durch den Ausgang zur Unterrichtsstunde. Das Zaubersymbol zeichnet Harry möglichst genau mit der Maus nach und folgt dann seinem Lehrer.

Zum ersten
SPEICHER-
PUNKT

TIPP 3: Zweimal verzaubert Harry das Fass, bevor er dem Gang zum nächsten Raum folgt, wo er die Kessel und den Schalter behext. Er schnappt sich den ersten Stern, folgt dem Gang über die Brücke und verzaubert im nächsten Raum einen weiteren Schalter. Über die so verschobene Brücke kommt er zum ersten Speicherpunkt.

Alles
VERZAUBERN!

Blöcke
VERSCHIEBEN

TIPP 4: Von nun an wendet unser Freund seine Magie bei jedem verdächtigen Gegenstand an, der ihm während seines Abenteuers begegnet. So findet er zahlreiche geheime Plätze und sammelt besonders viele Bohnen ein.

Blöcke als
BRÜCKEN

TIPP 5: Durch das Verzaubern der beiden Schalter gelangen Sie zum nächsten Raum. Dort sammeln Sie den letzten Stern ein, nachdem Sie alle drei Schalter verhext haben. Am Ende des Ganges trifft Potter seinen Lehrmeister, verschiebt den Block zweimal und klettert darüber zum nächsten Block. Mit dem wird ebenso verfahren.

Brücken
BEWEGEN

Der Flugunterricht

NEUEN
Zauber lernen

TIPP 6: Der nächste Block dient – nach Verzauberung – als Brücke. Dahinter verhext Harry den hohen Stein und den Schalter auf der oberen Ebene – so geht es zu einem weiteren Stern. Auch der Block rechts davon bekommt etwas Magie und wird dadurch Brücke zum nächsten Stern.

Aus der Halle
FLIEHEN

TIPP 7: Der Schalter links vom Stern setzt eine Brücke in Bewegung, die Harry über den Abgrund bringt. Die weiteren Schalter aktivieren weitere Brücken. Kurz vorm Ende der Passage finden Sie rechts hinter dem beweglichen Block einen Geheimraum. Danach müssen schnellstmöglich alle drei Gnome mit einem Zauber getroffen werden.

TIPP 8: Beim Flugunterricht steuern Sie den Besen der Reihe nach durch die Ringe. Von Hermine lernt Harry den Alomorora-Spruch und wendet ihn an der verschlossenen Tür an. In der Passage dahinter öffnet er mit seinem Spruch alle Türen und die magischen Truhen.

TIPP 9: Potter lernt den nächsten Spruch und wendet ihn auf den Block an – so kann er ihn auf die Plattform bewegen. Dann verzaubert der Held den Schalter und die



Zu Tipp 8: Beim Flugunterricht folgen Sie den magischen Ringen.

Gnome. In der großen Halle muss er zunächst auf beiden Seiten die Blöcke weghexen und die Gnome unschädlich machen. Nun lassen sich die Schalter betätigen und die beiden kleinen Blöcke auf die Plattformen jenseits der geöffneten Gitter platzieren.

Geheimtür
ÖFFNEN

TIPP 10: Im Freien befördern Sie rechts einen Block auf die Plattform und benutzen die bewegliche Brücke. Dahinter werden ein weiterer Stein und der Schalter hinter der sich öffnenden Geheimtür wie gewohnt verzaubert.

Harry
besiegt den
POLTERGEIST

TIPP 11: Der zweite Block wird auf seine Plattform befördert – worauf Harry zum Stern und zur anderen Seite des Abgrundes gelangt. Jenseits der Pforte marschiert er geradeaus und stellt sich dem bösen Poltergeist. Potter benutzt seine Magie, um den Gegner zu schwächen.

Rons Brüdern
25 BOHNEN
geben

TIPP 12: Sie marschieren Richtung Ausgang, geben Rons Brüdern 25 Bohnen und stecken die Bildkarte ein. Weiter geht's zur Haupthalle. Dort wartet schon Draco Malfoy auf Sie. Beim Duell mit ihm weichen Sie den Knallbonbons aus und schleudern sie auf Ihren Gegner zurück.

Durch den
KRÄUTER-
GARTEN

TIPP 13: Draußen trifft Harry Hermine und marschiert dann zum Labyrinth. Die Schnecken kann er per Spruch kurz verwirren; das nächste Tor öffnet er jeweils mit den beiden gegenüberliegenden Schaltern. Im Kräutergarten marschiert Potter immer dann an einer Fleisch fressenden Pflanze vorbei, wenn diese gerade nach vorne geschnellt ist.

Rons Brüdern
BOHNEN
liefern

TIPP 14: Am Ende der Passage setzt unser Held den Block auf den Springbrunnen und kann den Garten dann durch das offene Tor verlassen. Von Rons Brüdern bekommt er wieder eine Bildkarte für 25 Bohnen und erlernt im Gewächshaus einen weiteren Zauber.

Geheimraum
FINDEN

TIPP 15: Harry benutzt den neuen Spruch mit den Dornbüschen und verzaubert den Schalter, die Gnome sowie die Fleischfresser-Pflanze. Im viereckigen Raum gelangt er zu einem Geheimversteck, indem er an jeder Ecke erst »Öffnen«, dann »Schalter benutzen« anwendet.

REBEN
wegzaubern

TIPP 16: Jenseits der magisch verschlossenen Pforte verzaubert Potter Fliege und Reben. Nun kann er über die Plattformen zum Stern gelangen und durch die magi-

sche Tür weitermarschieren. Im Gang müssen zwei weitere Insekten dran glauben, bevor es über die Plattformen rund um den Baum nach oben geht.

*Drei
BLÖCKE
auf die
Plattformen*

TIPP 17: Der Schalter aktiviert einen Aufzug, der Sie wieder ins Gewächshaus zurückbringt. Dort kommen drei Blöcke auf die entsprechenden Plattformen, was im vorderen Raum den Schalter aktiviert. Sie betätigen die beiden Schalter, erledigen Gnome sowie Pflanzen und öffnen per Schalter den nächsten Durchgang.

*Schalter
hinter
BÜSCHEN*

TIPP 18: Erneut geht's den überaus lästigen Pflanzen an den Kragen. Die beiden Schalter für die nächsten Türen lassen sich drücken, sobald Sie die Blöcke hinter den Dornbüschen zur Seite gezaubert haben.

*Alle
VIER
Schleusen
verzaubern*

TIPP 19: Harry behext die erste Fleisch fressende Pflanze und klettert dann hoch zum Schalter. Wenn der umgelegt ist, werden die Pflanzen unten rechts ausgeschaltet. Die Pflanzen im Labyrinth müssen Sie ebenfalls verzaubern. Im Raum mit dem Springbrunnen wendet Harry schließlich Magie auf alle vier Schleusen an.

Ländereien von Hogwarts

*Der Weg zu
HAGRIDS
Hütte*

TIPP 20: Nach den Gespräch mit Hagrid trifft Harry auf Ron. Mit seinem Besen jagt er hinter Malfoy her und rammt ihn einige Male. Nach dem Rennen marschiert Potter zwischen Haupteingang und Brunnen hindurch zum Wald. Er räumt per Spruch den Baumstamm beiseite und macht die Schildkröte unschädlich. Über die weiteren Baumstümpfe geht es nach oben.

*Über die
BAUM-
STÄMME*

TIPP 21: Hier werden die Schnecken verzaubert und der Baum an der Schlucht per Zauber zur Brücke gemacht. Jenseits des Abgrundes entledigt sich Harry einiger Fliegen und einer Schnecke, bringt einen weiteren Baum zum Umfallen und hopst über die Baumstämme. Der Schalter hinter den Dornbüschen dreht die Brücke. Auf der anderen Seite wartet schließlich Hagrid.

Feuersamen-Höhlen

*Steine
WEGRÄUMEN*

TIPP 22: Sie marschieren zu den Höhlen, klettern nach oben, rennen am Wasserfall vorbei und springen über die Steine zur Maschine, die von einem Zauber aktiviert wird. Nun folgen Sie dem Gang hinter der Pforte. Ein umgelegter Baum bringt Sie hinter einen kleinen Wasserfall, wo per Magie einige Steine beiseite zu räumen sind.

*FEUERSAMEN
abkühlen*

TIPP 23: Bei den Feuersamen sorgt ein Zauberspruch für die nötige Abkühlung. Sobald die Samen nicht mehr glühen, steckt Potter sie ein. Dann folgt er dem Gang, sammelt zweimal rechts hinter dem Wasserfall, einmal links und einmal jenseits des Steins weitere Feuersamen ein und marschiert danach jeweils weiter.

*Der Weg
ZURÜCK
zu Hagrid*

TIPP 24: Zu den nächsten Samen gelangt Harry, indem er die drei Steinsäulen von der Decke nach unten zaubert – ebenso geht's von dort zu den Schnecken. Diese sowie die Schildkröte auf der nächsten Säule werden verhext, dahinter folgt Harry dem Pfeil und verzaubert einen weiteren Stein, um wieder zu Hagrid zu gelangen.

Quidditch-Spiel: Gryffindor gegen Slytherin

*Den
SCHNATZ
festhalten*

TIPP 25: Um zu gewinnen, fliegt unser Freund dem Schnatz so lange hinterher, bis er ihn eingeholt hat und dann automatisch verfolgt. Mithilfe der Sprung-Taste (festhalten) kann er das Ding dann schließlich fangen.

*BOHNEN
tauschen*

TIPP 26: Marschieren Sie über die Treppen nach oben, folgen Sie Rons Brüdern, und geben Sie ihnen 25 Boh-



Zu Tipp 25: Harry schnappt den Schnatz und lässt ihn nie mehr los.

nen. Vor dem Raum geht's nach links und über das Treppenhaus weiter hinauf. Nach der unheimlichen Begegnung gehen Sie mit Ihren Freunden zum Unterricht.

Lumos-Aufgabe

*WASSER-
SPEIER
verzaubern*

TIPP 27: Nachdem Harry einen weiteren Spruch gelernt hat (den Lumos-Zauber), verzaubert er den Wasserspeier und marschiert über den Abgrund. Er sammelt den Stern ein, folgt dem Gang, betätigt den linken Schalter und wendet Magie auf den Wasserspeier dahinter an.

*Block auf die
Plattform
HEBEN*

TIPP 28: Es folgen der rechte Schalter und der Speier dahinter. Über die so entstandenen magischen Plattformen gelangt Harry zum Stern. Auch den Weg zum nächsten Stern macht die Magie eines Wasserspeiers frei. Um die nächste Statue verzaubern zu können, müssen Sie zunächst den Block auf die Plattform heben.

*Wieder
gegen den
POLTERGEIST*

TIPP 29: Über die bewegliche magische Plattform geht's dann nach oben, wo zwei weitere Speier und ein Schalter den Weg zum nächsten Stern öffnen. Unser Held sammelt einen Stern ein, muss danach auf die gewohnte Weise erneut gegen den penetranten Poltergeist antreten und kann dann endlich die Halle verlassen.

*Zurück zur
PLATTFORM*

TIPP 30: Harry springt nach links, verzaubert hier den Wasserspeier und hopst dann nach rechts. Hier folgt er dem Gang, überspringt den Abgrund und behext die Tür. Nachdem er den Schalter dahinter betätigt hat, kehrt er zurück und nimmt nun die bewegliche Plattform nach oben.

*Ron zum
UNTERRICHT
folgen*

TIPP 31: Oben behexen Sie den Speier am anderen Ende der Brücke und können dann links die bewegliche Plattform nehmen. Danach geht's zur Haupthalle, wo Sie Ron zum Zauberspruch-Unterricht folgen.

Zaubertrank-Unterricht

*Den
BLUMEN-
LAUCH
finden*

TIPP 32: Nach dem Gespräch mit Snape geht Harry zum Kerker. Mit den beiden Blöcke überbrückt er den Abgrund. Der kleine Block hilft ihm, zur nächsten Stufe zu gelangen, wo er den Blumenlauch sammelt, sich auf die Plattform stellt und den Schalter verzaubert.

*SCHALTER
bringen Harry
zurück*

TIPP 33: Oben setzt der Schalter die Plattformen in Bewegung – Harry springt auf die zweite und von dort auf die untere Ebene. Mithilfe einiger Schalter gelangt er zurück, kann zur oberen Ebene springen, den Schalter verzaubern, den Stern aufsammeln und schließlich per beweglicher Plattform die Türe dahinter nehmen.

*Plattformen
FALLEN!*

TIPP 34: Vorsicht: Die folgenden Plattformen fallen runter, kurz nachdem Harry sie betreten hat. Er öffnet per Spruch die Tür, setzt mit dem Schalter die Ebene in Bewegung und springt drauf. Ebenso verfährt er bei der nächsten.

GNOME
verzaubern

TIPP 35: Nun sammelt Potter den Stern ein, weicht dem Blutigen Baron aus, verzaubert alle Gnome bei der Statue und schnappt sich die Energiebaumrinde. Der Block im nächsten Raum gehört auf die linke Plattform, der frei werdende zweite Block auf die rechte. Zuletzt kommt der Block von der linken auf die so frei gewordene Plattform.

Flubberwurmschleim
SAMMELN

TIPP 36: Über die Plattformen hüpfen Sie nach oben, gelangen durch den Wasserspeier zu einem weiteren Stern und verzaubern links davon den Schalter. Beim ersten Speier geht's nun weiter die Stufen hinauf; der nächste macht den Weg zum Flubberwurmschleim frei.

DIPTAM
finden und mitnehmen

TIPP 37: Per Schalter fährt die Plattform nach oben, ein weiterer Knopf bringt Harry über den Abgrund. In der Halle geht's nach rechts; zwei Wasserspeier aktivieren weitere Schwebplattformen. Oben lässt unser Freund sich ins Gefängnis fallen. Er verschiebt den Block, sodass er ihm als Treppe dient, sammelt das Diptam ein und bringt die Zutaten zu seinem Lehrer.

Gang zur Mädchentoilette**Zauber-
sprüche gegen**
TROLLE

TIPP 38: Harry folgt Ron zur Toilette. Nun muss er schnellstmöglich vor dem Troll davonrennen und dabei die fiesen Abgründe überspringen – halten Sie sich an die Bohnenspur. Zuletzt wehrt Harry per Magie den Schrott ab, den der Troll auf ihn schleudert. Beim zweiten Quidditch-Spiel verfährt Potter ebenso wie beim ersten.

Aufstieg zum Turm**FILCH**
meiden

TIPP 39: Vorsichtig schleichen Sie hinter Filch her; die Tür hexen Sie erst auf, wenn Filch wieder in die andere Richtung marschiert ist. Oben verzaubern Sie den Schalter, sobald Filch in die andere Richtung läuft. Der zweite Schalter wird betätigt, nachdem Filch zur ersten Tür marschiert.

Über die
REGALE

TIPP 40: Um nicht entdeckt zu werden, klettert Harry schnell über die Treppe nach oben und nimmt die Tür, wenn Filch sich verzogen hat. Er benutzt den Schalter im nächsten Raum und klettert über das Regal hinauf. Dann geht's zur verschlossenen Tür, die ein Spruch öffnet.

Ein SCHALTER
nach dem
anderen

TIPP 41: In Filch Abwesenheit behext unser Held den Schalter hinter der Tür und gelangt über das umgelegte Regal zur neuen Pforte. Oben öffnet ein Knopf die untere Tür, der Schalter unten dann das Tor oben.

**WASSER-
SPEIER**
aktivieren
Plattformen

TIPP 42: Der Knopf oben öffnet den Zugang zu einem Wasserspeier, den Harry verzaubert. Oberhalb der magischen Plattformen wendet er Magie auf Schalter sowie Speier an und kann dann auf die höhere Ebene klettern. Die Statue hier macht den Weg aus dem Raum frei.

VASEN
verzaubern

TIPP 43: Über die Plattformen hopst Harry nach oben, verzaubert den Schalter und nimmt die Brücke. Von der aus behext er zwei der Vasen, um Filch abzulenken, und kann dann die Treppe in den Turm nehmen.

Abstieg vom Turm**Der**
KATZE
ausweichen

TIPP 44: Zunächst folgt Potter Filch in die Bibliothek. Um der Katze auszuweichen, betätigt er den Schalter und klettert auf die Empore. Während der Kater auf der anderen Seite ist, hastet Harry zum Ende der Empore. Sobald die Katze auf seine Seite kommt, hopst er über die Regale nach gegenüber und folgt dem Gang aus dem Raum.

Immer dem
GEIST
folgen

TIPP 45: Nun halten Sie sich rechts, bringen das Regal zum Umkippen und folgen dem Geist. Wenn der durch die verschlossene Tür marschiert, nehmen Sie den Umweg über die Regale. Nachdem Harry zum Spiegel ge-

laufen ist, öffnet er die rechte Tür. Seine Magie entriegelt die Geheimtür im Regal oberhalb der Treppe. Durch zwei weitere Türen gelangt unser Held wieder in einen Bibliotheksraum, wo er die Empore hochklettert.

KATZE
ablenken

TIPP 46: In der großen Halle setzt Harry in jedem der vier Nebenräume einen Block auf die Plattform. Die Katze lockt er schließlich von der Tür weg, indem er eine der Vasen verzaubert. Zuletzt rennt Potter zu Rons Brüdern, nimmt nach dem Gespräch den Aufzug wieder nach oben und hier die Treppe nach unten.

Der verbotene Korridor**Köpfe**
von rechts
nach links
**EIN-
SCHLÄFERN**

TIPP 47: Unser Held folgt seinen Freunden in den verbotenen Korridor; den dreiköpfigen Hund Fluffy besiegt er mit seiner Flöte. Er nähert sich dem rechten Kopf und schläfert ihn ein. Es folgt der mittlere Kopf, zuletzt der linke. Immer wenn einer der Köpfe ausholt, geht Harry kurz zur Seite und nutzt die Zeit für einen anderen.

Die Teufelsschlinge**TENTAKEL**
verzaubern

TIPP 48: Bei der Teufelsschlinge müssen Sie Ihren Zauber schnell auf alle Tentakel anwenden, besonders die, welche Ihre Kameraden fesseln. Den fliegenden Schlüssel schnappen Sie sich, wie vom Quidditch-Spiel gewohnt.

Das Schachspiel**Harry als**
LÄUFER

TIPP 49: Harry beginnt auf dem schwarzen Feld direkt beim Eingang des Schachbrettes. Von hier bewegt er sich einfach immer auf den schwarzen Feldern nach schrägrechts bis zur anderen Seite – wie ein schwarzer Läufer.

Das Finale**Der richtige**
TRANK

TIPP 50: Zum gesuchten Zaubertrank geht's erst ganz links, dann rechts vorne, dann wieder ganz links, noch einmal links, und zuletzt hinten in der Mitte. Harry kann nun durch das magische Feuer und Voldemot verfolgen.

Blöcke
ABSICHERN

TIPP 51: In der großen Halle muss Harry aus einem großen und einem kleinen Block eine Treppe auf die Empore bauen. Da der Fiesling die Steine nur gerade von sich weg bewegen kann, nutzt Harry die steinernen Vorsprünge, um die Blöcke abzusichern. Den grünen Zaubern weicht Potter aus und kann schließlich auf die Empore klettern.

Der
ENDKAMPF

TIPP 52: Folgen Sie Ihrem Widersacher. Beim Endkampf locken Sie ihn zunächst jeweils hinter eine der Säulen und bringen die dann per Magie zum Umkippen. Zuletzt greifen Sie den Fiesling Quirell und vor allem den Spiegel wiederholt selbst an. Gegenattacken weichen Sie natürlich aus. Glückwunsch, Sie sind durch!

GUN



Tipp 52: Harry schleudert die Säulen auf seinen bösen Gegner.